TAKE NO PRISONERS

NES-OW-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

# OPERATION WOLF™

Nintendo™ ENTERTAINMENT SYSTEM

# HOW TO PLAY

TAITO®
TAITO CORPORATION

TAITO®

TAITO CORPORATION

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

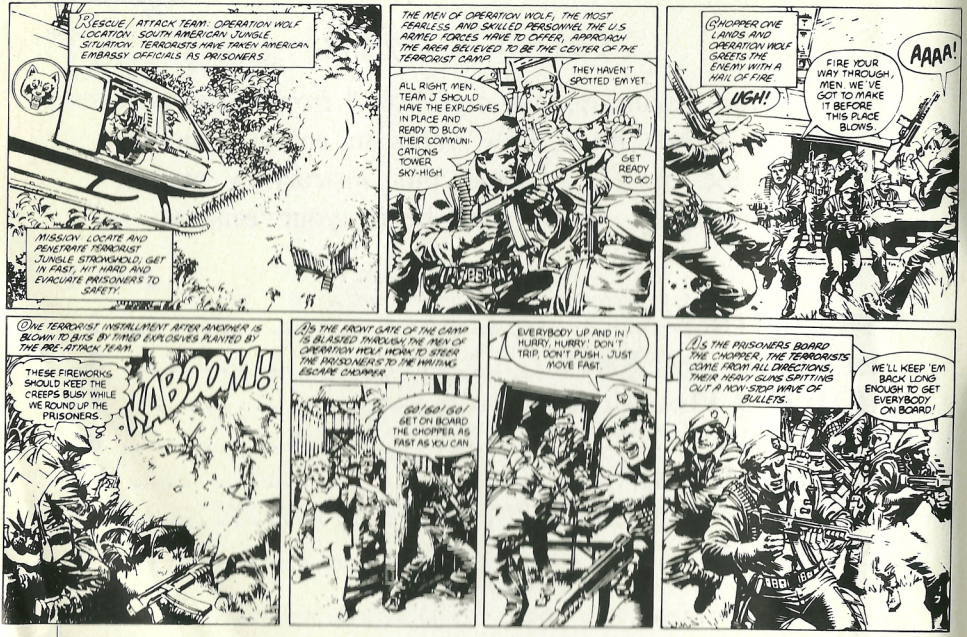
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

# THANK YOU

for buying Operation Wolf™ from Taito®.
This arcade hit is now yours to enjoy at home.
For the most fun, read this instruction manual thoroughly before you begin your mission.

PAGE

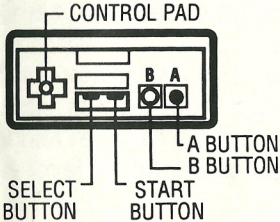
THE STORY ..... 2
HOW TO OPERATE ..... 3
HOW TO PLAY ..... 5
SCORING ..... 8
BONUS ITEMS ..... 11
MISSION SCREENS ..... 13
HINTS AND TIPS ..... 15

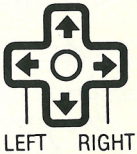

RESCUE / ATTACK TEAM: OPERATION WOLF
LOCATION: SOUTH AMERICAN JUNGLE.
SITUATION: TERRORISTS HAVE TAKEN AMERICAN EMBASSY OFFICIALS AS PRISONERS.
MISSION: LOCATE AND PENETRATE TERRORIST JUNGLE STRONGHOLD, GET IN FAST, HIT HARD AND EVACUATE PRISONERS TO SAFETY!
THE MEN OF OPERATION WOLF, THE MOST FEARLESS AND SKILLED PERSONNEL THE U.S. ARMED FORCES HAVE TO OFFER, APPROACH THE AREA BELIEVED TO BE THE CENTER OF THE TERRORIST CAMP.
THEY HAVEN'T SPOTTED 'EM YET
ALL RIGHT, MEN. TEAM 'J' SHOULD HAVE THE EXPLOSIVES IN PLACE AND READY TO BLOW THEIR COMMUNICATIONS TOWER SKY-HIGH.
GET READY TO GO!
CHOPPER ONE LANDS AND OPERATION WOLF GREETS THE ENEMY WITH A HAIL OF FIRE.
UGH!
AAAA!
FIRE YOUR WAY THROUGH, MEN. WE'VE GOT TO MAKE IT BEFORE THIS PLACE BLOWS.
ONE TERRORIST INSTALLMENT AFTER ANOTHER IS BLOWN TO BITS BY TIMED EXPLOSIVES PLANTED BY THE PRE-ATTACK TEAM.
THESE FIREWORKS SHOULD KEEP THE CREEPS BUSY WHILE WE ROUND UP THE PRISONERS.
KABOOM!
AS THE FRONT GATE OF THE CAMP IS BLASTED THROUGH, THE MEN OF OPERATION WOLF WORK TO STEER THE PRISONERS TO THE WAITING ESCAPE CHOPPER.
GO! GO! GO! GET ON BOARD. THE CHOPPER'S AS FAST AS YOU CAN.
EVERYBODY UP AND IN! HURRY, HURRY! DON'T TRIP, DON'T PUSH. JUST MOVE FAST.
AS THE PRISONERS BOARD THE CHOPPER, THE TERRORISTS COME FROM ALL DIRECTIONS, THEIR HEAVY GUNS SPITTING OUT A NON-STOP WAVE OF BULLETS.
WE'LL KEEP 'EM BACK LONG ENOUGH TO GET EVERYBODY ON BOARD!

# HOW TO OPERATE

## Controller

| | |
|---|---|
| **"A" Button** | Fires machine gun. |
| **"B" Button** | Launches grenade. |
| **Arrow Keys** | Moves gunsight. |




### Start Button

- Press the **START** button to begin the game.

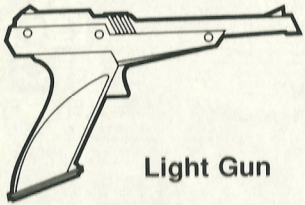
### Gunsight Control Selection

- Press the **SELECT** button to choose gunsight speed.
- Press the **START** button to continue.

## Light Gun

Plug **CONTROLLER ONE** into **Port 1** and the **LIGHT GUN** into **Port 2** before turning on the NES deck.

| | |
|---|---|
| **Trigger** | Fires machine gun. |
| **Trigger + "B" Button** | Launches grenade. |



**Light Gun**

**Start Button**

- Pull the **TRIGGER** to start the game.

**Pause Function** (Controller & Light Gun)

- Press the **START** button to pause the game.
- Press the **START** button to resume play.

# HOW TO PLAY

Operation Wolf has four levels. Each level consists of six missions which are displayed on the Operations Screen. You must accomplish the mission objective and reduce all enemy forces to zero strength to advance to the next mission. The level is completed when you escape from the airport with the prisoners. Each level becomes faster and harder to complete as you progress.

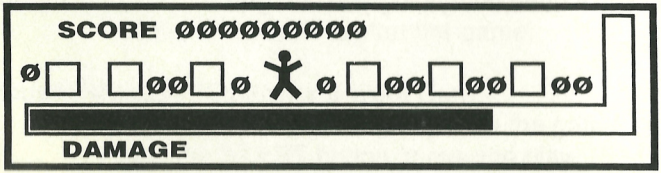
When you are hit by the enemy, your level of injury increases. If the injury indicator at the bottom of the screen becomes completely red, your injury level has reached the critical point and the game ends. You can reduce your injury level by getting power drinks.

Increase your weapons supply by collecting extra grenades and bullet magazines. You'll need everything you can get!

## MISSION STATUS

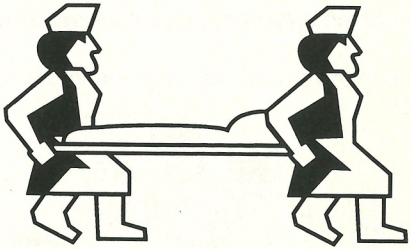
The player's current status is displayed below the game screen.

- Timer for FREE bullets.
- Number of magazines remaining.
- Number of bullets remaining in current cartridge.
- Number of grenades.
- Number of prisoners rescued.
- Number of enemies.
- Number of helicopters.
- Number of gunboats (in jungle mission).
- Number of armored cars.
- Current level of injury.



## Civilians and Prisoners

Child



Nurses

Prisoner

**DON'T FIRE AT THE CIVILIANS OR PRISONERS.**
Your injury level increases if they are hit.

In the **PRISON CAMP** and **AIRPORT** missions, a prisoner is rescued when he crosses the screen from the right side to the left side. The number of prisoners rescued at the prison camp will appear at the airport.

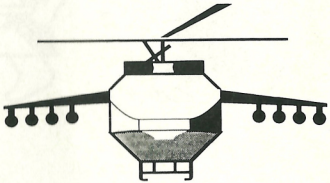
## Enemy Point Values

Watch out for the general! He's holding a woman prisoner. The player should aim at the general and not harm the prisoner or else the level of injury increases.

Before you can escape from the airport, you must bring down the terrorist's HIND helicopter gunship!

**Motorcycle Soldier**
150 pts.

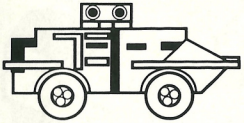
**General**
5000 pts.



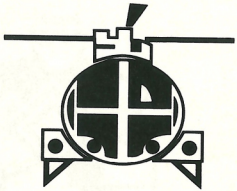
**HIND Helicopter**
7000 pts

## Enemy Point Values

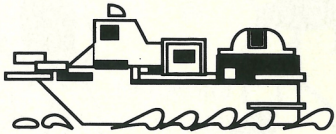
10,000 points are awarded for every mission completed.



**Armored Car**
1000 pts.



**Helicopter**
2000 pts.



**Gun Boat**
1000 pts.

## Enemy Point Values

10,000 points are awarded for successfully rescuing the prisoners.

**Field Soldier**
50–100 pts.

**Armored Soldier**
200 pts.

**Guerilla Soldier**
200 pts.

**Knife Soldier**
300 pts.

# BONUS ITEMS

**Hit these targets to provide extra weapons and medical supplies.**

**Vulture**
Extra bullet magazines

**Pig**
Extra bullet magazines

**Magazine**
Contains 20 bullets

**Dynamite**
Blows up enemies on screen

**Hit these targets to provide extra weapons and medical supplies.**

**Power Drink**
Reduces level of injury

**FREE**
Free rapid fire for 10 seconds

**Chicken**
Extra grenades

**Grenade**
Extra fire power

A player can have a maximum of nine bullet magazines and nine rocket grenades during the game.

## The President's Screen

After completing the airport mission, the president gives a speech. The type of speech he gives depends on how many prisoners are rescued.

| # of Prisoners | Tone of Speech | Bonus Points |
|---|---|---|
| 0 | Angry | 60,000 |
| 1 | Unhappy | 70,000 |
| 2 | Happy | 80,000 |
| 3 | Happy | 90,000 |
| 4 | Very Happy | 100,000 |
| 5 | Very Happy | 110,000 |

**The game will end if you complete the prison camp mission without rescuing any prisoners.**

## Mission Statistics Screen

This screen appears when the current game is over. It indicates how far the player progressed and the level of accuracy.

## Continue Option

The player can continue the current game once per mission.
There is **no** continue option in the prison camp or airport missions.

- Press the **"A"** button to continue.
- Press the **TRIGGER** for the light gun.
- Press the **"B"** button to end the game.

# HINTS AND TIPS

- Don't fire constantly - preserve your ammunition.
- Pick up extra weapon supplies for maximum fire power.
- Don't hit civilians.
- Fire at the knife soldier before he gets the prisoner.
- Armored cars, gunboats and helicopters inflict the most damage. Aim at them first.
- Press the "**A**" button to speed up the screens that appear before and after each mission.

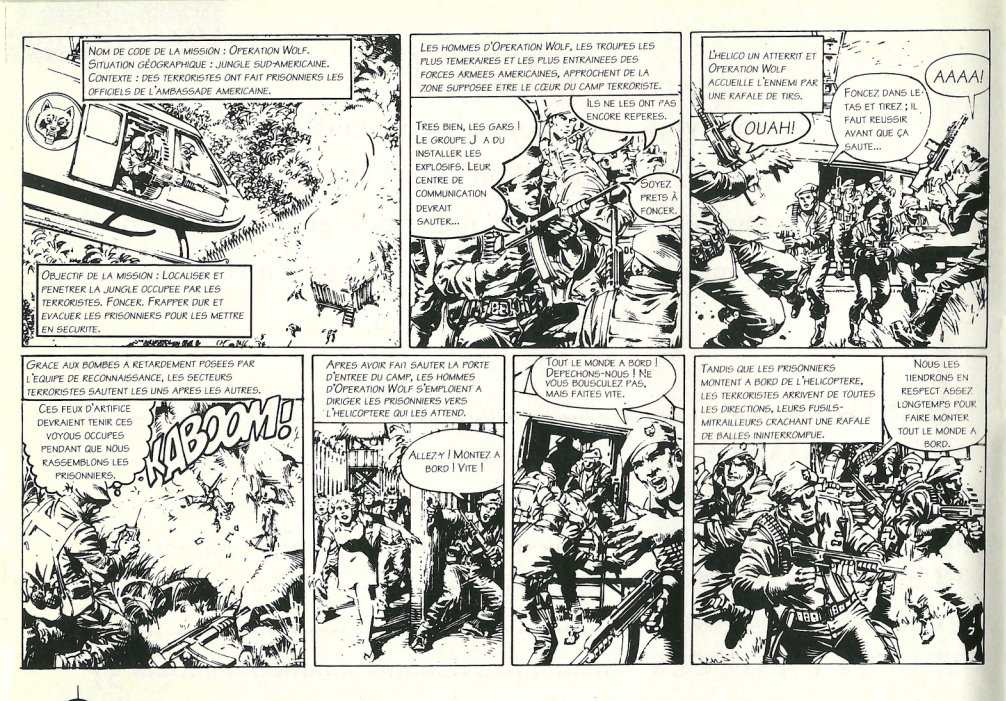
# MERCI

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu "Operation Wolf"™de Taito®.

Avant de commencer votre mission, nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de ce manuel pour tirer parti au maximum de votre nouveau jeu.

**PAGE**

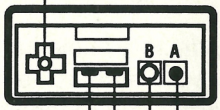
**L'HISTOIRE** ..... 18
**LES COMMANDES** ..... 19
**COMMENT JOUER** ..... 21
**LE SCORE** ..... 24
**ELEMENTS DE BONUS** ..... 27
**ECRANS DE MISSION** ..... 29
**TRUCS ET ASTUCES** ..... 31


NOM DE CODE DE LA MISSION : OPERATION WOLF. SITUATION GÉOGRAPHIQUE : JUNGLE SUD-AMERICAINE. CONTEXTE : DES TERRORISTES ONT FAIT PRISONNIERS LES OFFICIELS DE L'AMBASSADE AMERICAINE.
OBJECTIF DE LA MISSION : LOCALISER ET PENETRER LA JUNGLE OCCUPEE PAR LES TERRORISTES. FONCER. FRAPPER DUR ET EVACUER LES PRISONNIERS POUR LES METTRE EN SECURITE.
LES HOMMES D'OPERATION WOLF, LES TROUPES LES PLUS TEMERAIRES ET LES PLUS ENTRAINEES DES FORCES ARMEES AMERICAINES, APPROCHENT DE LA ZONE SUPPOSEE ETRE LE CŒUR DU CAMP TERRORISTE.
ILS NE LES ONT PAS ENCORE REPERES.
TRES BIEN, LES GARS ! LE GROUPE J A DU INSTALLER LES EXPLOSIFS. LEUR CENTRE DE COMMUNICATION DEVRAIT SAUTER...
SOYEZ PRETS À FONCER.
L'HELICO UN ATTERRIT ET OPERATION WOLF ACCUEILLE L'ENNEMI PAR UNE RAFALE DE TIRS.
OUAH!
AAAA!
FONCEZ DANS LE TAS ET TIREZ ; IL FAUT REUSSIR AVANT QUE ÇA SAUTE...
GRACE AUX BOMBES A RETARDEMENT POSEES PAR L'EQUIPE DE RECONNAISSANCE, LES SECTEURS TERRORISTES SAUTENT LES UNS APRES LES AUTRES.
CES FEUX D'ARTIFICE DEVRAIENT TENIR CES VOYOUS OCCUPES PENDANT QUE NOUS RASSEMBLONS LES PRISONNIERS.
KABOOM!
APRES AVOIR FAIT SAUTER LA PORTE D'ENTREE DU CAMP, LES HOMMES D'OPERATION WOLF S'EMPLOIENT A DIRIGER LES PRISONNIERS VERS L'HELICOPTERE QUI LES ATTEND.
ALLEZ-Y ! MONTEZ A BORD ! VITE !
TOUT LE MONDE A BORD ! DEPECHONS-NOUS ! NE VOUS BOUSCULEZ PAS, MAIS FAITES VITE.
TANDIS QUE LES PRISONNIERS MONTENT A BORD DE L'HELICOPTERE, LES TERRORISTES ARRIVENT DE TOUTES LES DIRECTIONS, LEURS FUSILS-MITRAILLEURS CRACHANT UNE RAFALE DE BALLES ININTERROMPUE.
NOUS LES TIENDRONS EN RESPECT ASSEZ LONGTEMPS POUR FAIRE MONTER TOUT LE MONDE A BORD.

# LES COMMANDES

## La manette de jeu

| | |
|---|---|
| **Bouton A** | Pour tirer. |
| **Bouton B** | Pour lancer les grenades. |
| **Manette multidirectionnelle** | Pour viser. |



### Bouton START

- Appuyez sur ce bouton pour commencer la partie.

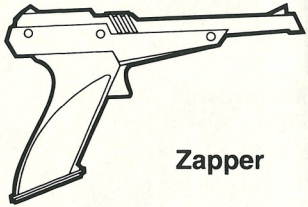
### Sélection des commandes du viseur

- Appuyez sur le Bouton **SELECT** pour choisir la vitesse du viseur.
- Appuyez sur le Bouton **START** pour continuer.

## Zapper (Pistolet à rayon)

Connectez la **MANETTE 1** dans le **Port 1** et le **ZAPPER** dans le **Port 2** avant de mettre la console NES sous tension.

| | |
|---|---|
| **Gâchette** | Pour tirer. |
| **Gâchette + Bouton B** | Pour lancer les grenades. |



**Zapper**

**Bouton START**

- Appuyez sur la **GACHETTE** pour commencer la partie.

**Fonction Pause** (manette de jeu et zapper)

- Appuyez sur le Bouton **START** pour interrompre la partie.
- Appuyez sur le Bouton **START** pour la reprendre.

# COMMENT JOUER

Operation Wolf comporte quatre niveaux. Chacun d'eux comprend six missions qui sont affichées sur l'écran Opérations. Vous devez atteindre l'objectif de la mission et réduire les forces ennemies à néant pour passer à la mission suivante. Le niveau est terminé lorsque vous quittez l'aéroport avec les prisonniers. Chaque niveau devient plus rapide et plus difficile à terminer au fur et à mesure de votre progression.

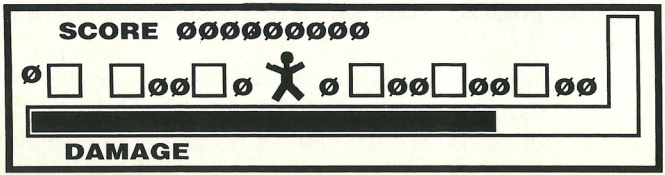
Lorsque vous êtes atteint par l'ennemi, le nombre de vos blessures augmente. Lorsque la barre "Damage" (blessure), qui est affichée dans la partie inférieure de l'écran, passe au rouge, cela signifie que le niveau de vos blessures a dépassé le point critique et vous avez perdu la partie. Les boissons énergétiques permettent de diminuer la gravité des blessures.

Augmentez votre réserve d'armes en réunissant des grenades et des chargeurs supplémentaires. Vous aurez besoin de tout ce dont vous pourrez vous emparer !

## DEROULEMENT DE LA MISSION

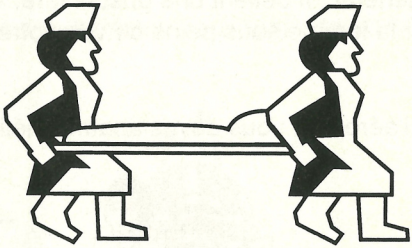
La situation du joueur apparaît dans la partie inférieure de l'écran.

- Chronomètre pour les tirs en rafale (élément "FREE").
- Nombre de chargeurs restants.
- Nombre de balles restant dans le chargeur utilisé.
- Nombre de grenades.
- Nombre de prisonniers libérés.
- Nombre d'ennemis.
- Nombre d'hélicoptères.
- Nombre d'avisos-torpilleurs (en mission dans la jungle).
- Nombre de voitures blindées.
- Barre "Damage" (blessure).



## Civils et prisonniers

**Enfant**



**Infirmières**

**Prisonnier**

**NE TIREZ PAS SUR LES CIVILS NI SUR LES PRISONNIERS**
Votre barre "Damage" (blessure) augmente s'ils sont touchés.

Dans les missions **PRISON CAMP** (camp de prisonniers) et **AIRPORT** (aéroport), un prisonnier est libéré lorsqu'il réussit à traverser l'écran de droite à gauche. Le nombre de captifs libérés dans le camp de prisonniers apparaît à l'aéroport.

# LE SCORE

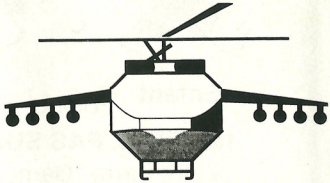
## Système de points

Faites attention au général ! Il détient une prisonnière. Vous devez viser le général sans blesser la femme sous peine de voir votre barre “Damage” augmenter.

Pour pouvoir quitter l’aéroport, vous devez abattre l’hélicoptère de protection des terroristes.

**Soldat motorisé**
150 points

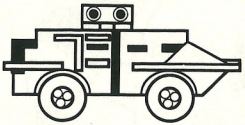
**Général**
5 000 points



**Hélicoptère de protection ennemi**
7 000 points

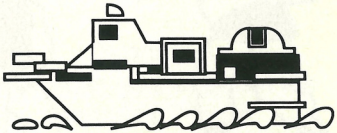
## Système de points

Chaque mission terminée vous rapporte 10 000 points.



**Voiture blindée**
1 000 points

**Hélicoptère**
2 000 points



**Aviso-torpilleur**
1 000 points

## Système de points

Lorsque vous libérez les prisonniers, vous gagnez 10 000 points.

**Simple soldat**
50 - 100 points

**Soldat portant un gilet pare-balles**
200 points

**Soldat de guérilla**
200 points

**Soldat armé d'un poignard**
300 points

# ELEMENTS DE BONUS

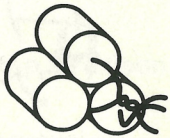
**Touchez ces cibles pour gagner des armes supplémentaires et des médicaments.**

**Vautour**
Chargeurs supplémentaires.

**Cochon**
Chargeurs supplémentaires.

**Chargeur**
Contient 20 balles.

**Dynamite**
Permet de faire exploser les ennemis à l'écran.



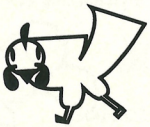
# ELEMENTS DE BONUS (suite)

**Touchez ces cibles pour gagner des armes supplémentaires et des médicaments.**

**Boisson énergétique**
Permet de diminuer le niveau des blessures (barre "Damage").

**"FREE"**
10 secondes gratuites de tirs en rafale.

Permet d'obtenir des grenades supplémentaires.



Puissance de tir supplémentaire.

Un joueur peut avoir un maximum de neuf chargeurs et de neuf grenades durant la partie.

## L'écran du Président

Lorsque la mission Aéroport est terminée, le président prononce un discours. Le style de celui-ci dépend du nombre de prisonniers libérés.

| Nombre de prisonniers | Ton du discours | Points de bonus |
|---|---|---|
| 0 | Furieux | 60 000 |
| 1 | Mécontent | 70 000 |
| 2 | Content | 80 000 |
| 3 | Content | 90 000 |
| 4 | Très content | 100 000 |
| 5 | Très content | 110 000 |

**La partie se termine si vous achevez la mission Camp de prisonniers sans en libérer un seul.**

## Ecran des statistiques de la Mission

Cet écran s'affiche lorsque la partie en cours est terminée. Il indique la distance parcourue par le joueur et son niveau de précision.

## Option "Continue" (Continuer)

Le joueur peut continuer la partie en cours une seule fois par mission. Cette option n'existe pas dans les missions Camp de prisonniers et Aéroport.

- Appuyez sur le Bouton **A** pour continuer.
- Appuyez sur la **GACHETTE** pour utiliser le zapper.
- Appuyez sur le Bouton **B** pour terminer la partie.

# TRUCS ET ASTUCES

- Ne tirez pas sans arrêt, préservez vos munitions.
- Ramassez des armes supplémentaires pour augmenter votre puissance de tir.
- Ne tirez pas sur les civils.
- Tirez sur le soldat armé d'un poignard avant qu'il n'attrape le prisonnier.
- Les voitures blindées, les avisos-torpilleurs et les hélicoptères infligent les dommages les plus importants. Visez-les en premier.
- Appuyez sur le Bouton **A** pour accélérer les écrans qui apparaissent avant et après chacune des missions.

FRANCE SEULEMENT

# *GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS*

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.48.98.18.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

# GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

## Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention : Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

# HARTELIJK DANK

voor het kopen van Operation Wolf™— van Taito®—.

Nu kun je thuis van deze speelhaltopper genieten.

Om er het meeste plezier aan te beleven, moet je deze handleiding goed doorlezen voordat je aan je missie begint.

**PAGINA**

**HET VERHAAL** ..... 36
**HOE HET WERKT** ..... 37
**HOE JE HET SPEELT** ..... 39
**SCOREN** ..... 42
**BONUSVOORWERPEN** ..... 45
**MISSIE-SCHERMEN** ..... 47
**AANWIJZINGEN EN TIPS** ..... 49

REDDINGS- EN AANVALSTEAM: OPERATION WOLF.
LOKATIE: ZUIDAMERIKAANSE JUNGLE.
SITUATIE: TERRORISTEN HEBBEN AMERIKAANSE AMBASSADEMEDEWERKERS GEVANGEN GENOMEN.
MISSIE: VIND EN DRING DOOR IN HET JUNGLEBOLWERK VAN DE TERRORISTEN; GA DAAR SNEL IN, SLA HARD TOE EN BRENG DE GEVANGENEN IN VEILIGHEID.

DE MANNEN VAN OPERATION WOLF, DE MEEST ONBEVREESDE EN VERVAARLIJKE SOLDATEN DIE HET AMERIKAANSE LEGER TE BIEDEN HEEFT, NADEREN HET GEBIED WAAR MEN HET TERRORISTISCHE KAMP VERMOEDT.
ZE HEBBEN ZE NOG NIET ONTDEKT.
OKÉ, MANNEN. TEAM J MOET NU DE EXPLOSIEVEN HEBBEN GEPLAATST EN KLAAR ZIJN OM HUN COMMUNICATIETOREN OP TE BLAZEN.
MAAK JE KLAAR!

HELICOPTER ÉÉN LAND EN OPERATION WOLF BEGROET DE VIJAND MET EEN HAGEL VAN VUUR.
UGH!
SCHIET JE ER DOORHEEN, MANNEN. WE MOETEN WEG ZIJN VOORDAT DE ZAAK HIER DE LUCHT IN GAAT.
AAA!

DE ENE TERRORISTEN-INSTALLATIE NA DE ANDERE WORDT AAN STUKKEN GEBLAZEN DOOR EXPLOSIEVEN MET TIJDONTSTEKING DIE DOOR VOORLIITGEZONDEN TEAMS ZIJN GEPLAATST.
DIT VUURWERK HOUDT DAT TUIG BEZIG TOT WE ALLE GEVANGENEN BIJ ELKAAR HEBBEN.
KABOOM!

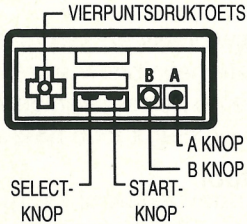
NADAT DE POORT VAN HET KAMP IS OPGEBLAZEN, HELPEN DE MANNEN VAN OPERATION WOLF DE GEVANGENEN NAAR DE WACHTENDE HELIKOPTERS.
KOM OP! GA ZO SNEL JE KUNT DE HELIKOPTER IN.

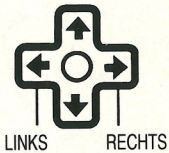
IEDEREEN SNEL NAAR BINNEN. SCHIET OP! NIET STRUIKELEN. NIET DUWEN. MAAR MAAK WEL VOORT.

TERWIJL DE GEVANGENEN IN DE HELIKOPTER KLIMMEN, KOMEN DE TERRORISTEN VAN ALLE KANTEN AANGEREND. UIT HUN ZWARE WAPENS KOMT EEN NIET AFLATENDE STROOM VAN KOGELS.
WE MOETEN ZE LANG GENOEG UIT DE BUURT HOUDEN OM IEDEREEN AAN BOORD TE KRIJGEN.

## Controller

| | |
|---|---|
| **A knop** | Vuurt machinegeweer af. |
| **B knop** | Gooit handgranaat. |
| **Vierpuntsdruktoets** | Verplaatst vizier. |




### Startknop

- Druk op de **Startknop** om met het spel te beginnen.

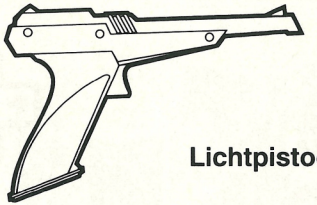
### Keuze viziercontrole

- Druk op de **Selectknop** om de snelheid van het vizier te kiezen.
- Druk op de **Startknop** om door te gaan.

## Lichtpistool

Sluit **CONTROLLER 1** aan op **Contactpunt 1** en het **LICHTPISTOOL** op **Contactpunt 2** voordat je de NES aanzet.

| | |
|---|---|
| **Trekker** | Vuurt machinegeweer af. |
| **Trekker + B knop** | Gooit handgranaat. |



**Lichtpistool**

**Startknop**

- Druk op de **TREKKER** om met het spel te starten.

**Pauzefunctie** (Controller + Lichtpistool)

- Druk op de **Startknop** om tijdens het spel te pauzeren.
- Druk op de **Startknop** om weer verder te spelen.

# HOE JE HET SPEELT

Operation Wolf heeft vier levels. Elk level omvat zes missies die op het operatiescherm worden weergegeven. Voordat je aan de volgende missie kunt beginnen, moet je eerst het doel van de huidige missie hebben bereikt en alle vijandelijke strijdkrachten hebben uitgeschakeld. Het level is afgewerkt als je met de gevangenen van het vliegveld ontsnapt. Naarmate je verder komt, wordt elk level steeds sneller en moeilijker uit te spelen.

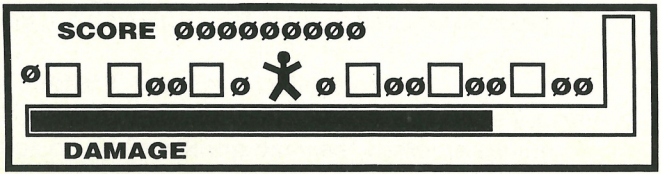
Als je door de vijand wordt geraakt, loopt de ernst van je verwondingen op. Als de verwondingsmeter onderaan het scherm helemaal rood wordt, zijn je verwondingen kritiek en eindigt het spel. Je kunt je verwondingen verminderen door krachtgevende dranken te bemachtigen.

Vergroot je wapenvoorraad door extra granaten en kogelmagazijnen te verzamelen. Je hebt alles nodig wat je te pakken kunt krijgen.

## STAND VAN ZAKEN

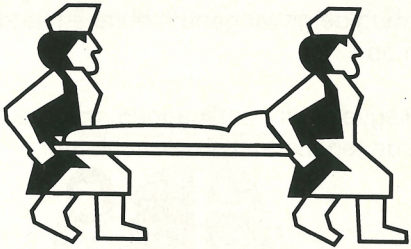
De stand van zaken met betrekking tot de speler wordt onder het speelscherm getoond.

- Tijdklok voor gratis kogels.
- Aantal resterende magazijnen.
- Aantal kogels dat nog in de huidige houder over is.
- Aantal granaten.
- Aantal geredde gevangenen.
- Aantal vijanden.
- Aantal helikopters.
- Aantal kanonneerboten (tijdens oerwoudmissie).
- Aantal pantserwagens.
- Huidig niveau van verwondingen.



## Burgers en gevangenen

Kind



Verpleegsters

Gevangene

**SCHIET NIET OP BURGERS EN GEVANGENEN**

Als zij geraakt worden, raak jij ernstiger gewond.

Tijdens de missies naar het **GEVANGENENKAMP** ("PRISON CAMP") en het **VLIEGVELD** ("AIRPORT") wordt een gevangene gered als hij het scherm van rechts naar links kruist. Het aantal gevangenen dat bij het gevangenenkamp wordt gered verschijnt bij het vliegveld.

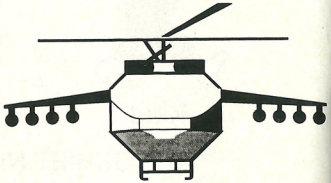
## Puntenwaarde vijanden

Kijk uit voor de generaal! Hij houdt een vrouw gevangen. Je moet op de generaal mikken en mag de gevangene niet raken, anders loopt het niveau van je verwondingen op.

Voordat je van het vliegveld kunt ontsnappen, moet je de zwaar bewapende HIND-helikopter van de tegenstander neerschieten!

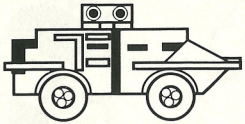
**Motorsoldaat**
150 punten

**Generaal**
5000 punten

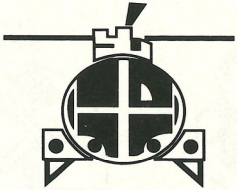


## Puntenwaarde vijanden

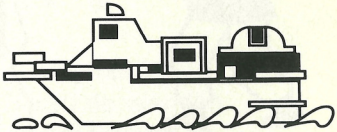
Elke met succes voltooide missie levert je 10.000 punten op.



**Pantserwagen**
1000 punten



**Helikopter**
2000 punten



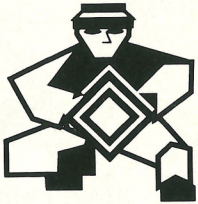
**Kanonneerboot**
1000 punten

## Puntenwaarde vijanden

Als het je lukt de gevangenen te bevrijden, levert je dat 10.000 punten op.

**Soldaat**
50-100 punten

**Gepantserde soldaat**
200 punten



**Guerilla-soldaat**
200 punten

**Mes-soldaat**
300 punten

# BONUSVOORWERPEN

**Als je deze doelen raakt, krijg je extra wapens en medische voorraden.**

**Gier**
Extra magazijnen
met kogels.

**Varken**
Extra magazijnen
met kogels.

**Magazijn**
Bevat 20 kogels.

**Dynamiet**
Blaast de vijanden
op het scherm op.

# BONUSVOORWERPEN (vervolg)

**Als je deze doelen raakt, krijg je extra wapens en medische voorraden.**

**Krachtdrank**
Verlaagt het niveau
van je verwondingen.

**FREE (GRATIS)**
Gratis snelvuur
gedurende 10 seconden.

**Kip**
Extra handgranaten.

**Granaat**
Extra vuurkracht.

Tijdens het spel kan een speler maximaal over negen magazijnen
met kogels beschikken en over negen raketgranaten.

## Het scherm van de president

Nadat de vliegveldmissie is voltooid, houdt de president een rede. De aard van de rede die hij geeft hangt af van het aantal geredde gevangenen.

| Aantal gevangenen | Toon van rede | Bonuspunten |
|---|---|---|
| 0 | Kwaad | 60.000 |
| 1 | Niet blij | 70.000 |
| 2 | Blij | 80.000 |
| 3 | Blij | 90.000 |
| 4 | Heel blij | 100.000 |
| 5 | Heel blij | 110.000 |

**Het spel is afgelopen als je de missie naar het gevangenenkamp uitspeelt zonder één gevangene te redden.**

## Scherm met statistische gegevens over de missie

Dit scherm verschijnt zodra het huidige spel is afgelopen. Het geeft weer hoe ver je bent gekomen en je niveau van nauwkeurigheid.

## "Continue"-keuze

Per missie kun je één keer doorgaan met het huidige spel.
Bij de gevangenenkamp-missie en de vliegveld-missie kun je **niet** doorspelen.

- Druk op de **A knop** om door te gaan.
- Druk op de **TREKKER** van het lichtpistool.
- Druk op de **B knop** om het spel te beëindigen.

# AANWIJZINGEN EN TIPS

- Vuur niet continu - spaar je munitie.
- Verzamel zoveel mogelijk extra wapenvoorraden voor maximale vuurkracht.
- Raak geen burgers.
- Vuur op de messoldaat voordat hij de gevangene te pakken krijgt.
- Pantserwagens, kanonneerboten en helikopters richten de meeste schade aan. Mik daar dus eerst op.
- Druk op de **A knop** om de schermen voor en na iedere missie sneller te laten verschuiven.

# 90 DAGEN GARANTIE

## Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
B-1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/ Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

## English

### ⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

## Francais

### ⚠ ATTENTION ⚠

### A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

## Nederlands

### ⚠ WAARSCHUWING ⚠

### GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

20407

TAITO®

TAITO CORPORATION

DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUE PAR BANDAI

Printed in Japan
Imprimé au Japon